

MOTION GRAPHIC "AKHLAK" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENYIMPANGAN PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA

Heki Aprianto¹, Alan Saputro²

^{1, 2}Manajemen Informatika, Politeknik Palcomtech Palembang
Jl. Jend. Basuki Rachmat, Talang Aman, Kec. Kemuning, Palembang, Sumatera Selatan, 30164 - Indonesia

e-mail: heki_aprianto@palcomtech.ac.id¹, alan_s@palcomtech.ac.id²

Received : Agustus, 2019	Accepted : October, 2019	Published : October, 2019
--------------------------	--------------------------	---------------------------

Abstract

Adolescence is a transition from children to adulthood, usually this is a very vulnerable period for parents because at this age children begin to look for identity. Teenagers begin to want to have their own desires and no longer want to be regulated by parents because they already feel as adults. Environmental factors in the residence and school environment are very influential on the stability of development in adolescence. Teenagers who are out of control and unable to control themselves will very easily fall into social behavior deviations such as fighting with friends, brawl to drug abuse. To help the school and parents in overcoming this problem, media education needs to be deviated social behavior in adolescents based on visual multimedia. Visual multimedia technology was chosen because this media tendency is much easier to be accepted and understood by teenagers compared to just a lecture or seminar. The making of educational media for social behavior deviations in adolescents was built using motion graphic techniques. Then for the development method used is the Multimedia Development Life Cycle. The results obtained in this study in the form of motion graphics with the title of Morals with duration 00:02:20.

Keywords: Teenager, Deviations of Social Behavior, Educational Media, Animation, Motion Graphic, MDLC

Abstrak

Masa remaja adalah transisi dari anak-anak menuju ke usia dewasa, biasanya ini adalah masa yang sangat rawan bagi orang tua karena pada usia ini anak mulai mencari jati diri. Remaja mulai ingin memiliki keinginan sendiri dan tidak ingin lagi diatur oleh orang tua karena sudah merasa sebagai orang dewasa. Faktor lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap stabilitas perkembangan dimasa remaja. Anak remaja yang lepas kontrol dan tidak mampu mengendalikan diri akan sangat mudah terjerumus kepada penyimpangan perilaku sosial misalnya berkelahi dengan teman, tawuran sampai dengan penyalahgunaan narkoba. Untuk membantu pihak sekolah dan orang tua dalam menanggulangi hal tersebut maka butuh media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja berbasis multimedia visual. Teknologi multimedia visual dipilih karena kecenderungan media ini jauh lebih mudah untuk diterima dan dipahami oleh remaja dibandingkan hanya dengan sebuah ceramah atau seminar. Pembuatan media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja dibangun dengan menggunakan teknik motion graphic. Kemudian untuk metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa motion graphic dengan judul Akhlak berdurasi 00:02:20.

Kata Kunci: Remaja, Penyimpangan Perilaku Sosial, Media Edukasi, Animasi, Motion Graphic, MDLC

1. PENDAHULUAN

Remaja adalah sebuah fase transisi dari kehidupan anak-anak menuju dewasa. Perubahan terjadi dari mulai fisik atau tubuh sampai kepada pola berpikir dan bertindak. Fase anak-anak dan remaja merupakan fase usia paling penting dalam bidang pembentukan dan pembinaan kepribadian seseorang. Apabila seseorang berhasil melewati fase ini dengan baik, itu artinya ia akan hidup dengan jiwa yang sehat dan kepribadian ideal. Sebaliknya, kalau ia tidak melewati fase ini dengan baik, ia akan menemukan berbagai macam kesulitan dalam pembentukan jiwa, sikap dan perilaku sosial dimasa yang akan datang [1].

Perilaku menyimpang remaja merupakan masalah sosial yang sering muncul di Indonesia dalam berbagai bentuk dan sudah dianggap sebagai masalah yang cukup mengkhawatirkan. Akibat yang ditimbulkannya, beberapa perilaku remaja tidak lagi dianggap sebagai kenakalan biasa karena sudah sampai pada bentuk perilaku yang melanggar hukum. Salah satu perilaku menyimpang yang biasanya dilakukan para remaja seperti minum-minuman keras, tawuran, seks bebas, judi, membolos sekolah merupakan perwujudan dari perilaku remaja yang melanggar norma di dalam sebuah masyarakat itu sendiri sehingga timbul kekhawatiran akan terjadinya tindakan kriminal yang dilakukan oleh remaja itu sendiri [2].

Berdasarkan laporan UNICEF tahun 2015 kekerasan terhadap anak terjadi secara luas di Indonesia 40% anak berusia 13-15 tahun melaporkan pernah diserang secara fisik satu kali dalam setahun, 26% melaporkan pernah mendapat hukuman fisik dari orang tua atau pengasuh rumah, dan 50% anak melaporkan di-bully di sekolah [3]. Kemudian data kemenkes 2016-2018 tercatat jumlah infeksi baru HIV menurut provinsi di Indonesia tercatat tahun 2016 berjumlah 41.250 orang, tahun 2017 berjumlah 48.300 orang, dan tahun 2018 berjumlah 46.659 orang [4]. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu dalam melakukan sosialisasi pentingnya penanggulangan penyimpangan perilaku sosial pada remaja yaitu dengan membuat sebuah media edukasi dengan memanfaatkan animasi.

Animasi yang berupa audio visual memiliki daya tarik estetis dan pesan yang disampaikan akan

dapat lebih mudah dipahami oleh *audience*. Animasi dapat merubah pola pikir penontonnya. Jika tidak mampu merubah pola pikir penontonnya sesuai pesan yang disampaikan maka dapat dikatakan bahwa animasi tersebut gagal. Selain itu, animasi memiliki nilai lebih untuk menyampaikan pesan. Hal ini dikarenakan animasi memiliki unsur-unsur komplit. Unsur komplit yang dimaksud adalah audio dan visual [5].

Berdasarkan penelitian fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik. Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut [6]. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yaitu dalam bentuk *motion graphic*.

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik [7]. *Motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian sebenarnya membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tetapi itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi. Selain itu manusia lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual [8].

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang ingin di angkat yaitu bagaimana membuat media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja dibangun dengan menggunakan teknik *motion graphic* ?.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk dalam hal ini adalah media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja yang diberi judul “Ahlak”. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengem-bangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan [9].

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Observasi

Observasi merupakan cara yang paling efektif karena format akan membantu format penulisan yang tersusun lengkap dengan kejadian-kejadian di sekitar tempat survei [10].

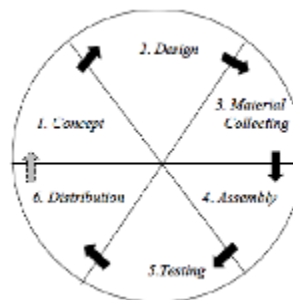
Penulis melakukan observasi secara langsung kepada remaja dengan cara melihat langsung di sosial media, televisi dan melihat langsung dalam ruang lingkup kehidupan sehari-hari.

Studi Pustaka

Penulis mencari bahan bacaan serta sumber referensi yang mendukung dan berkaitan dengan tema yang penulis ambil agar mendapat landasan teoritis yang akurat.

2.2. Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan yang digunakan pada media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), berdasarkan terdapat beberapa tahapan yang akan dijalankan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap – tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Tahap pengembangan Multimedia Development Life Cycle dapat dilihat pada Gambar 1 [11]:



Gambar 1. Tahapan MDLC

Concept (Konsep)

Tahapan konsep adalah tahapan awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan.

Design (Perencanaan)

Tahapan perencanaan adalah sebuah tahapan untuk membuat *storyboard* atau alur cerita yang akan dibuat.

Collecting Material (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan bahan yang digunakan misalnya pengumpul musik, animasi yang akan digunakan dan gambar.

Assembly (Pembuatan)

Tahapan pembuatan media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat.

Testing (Pengujian)

Tahapan pengujian dari hasil yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan perencanaan. *Testing* juga dapat dijadikan sebuah acuan untuk melakukan pengembangan.

Distribution (Pengembangan).

Tahapan distribusi adalah tahapan pengembangan produk dengan tujuan menjadi lebih baik, tahapan distribusi dapat menjadi acuan untuk membuat konsep selanjutnya atau pembaharuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja yang dihasilkan dibuat dalam bentuk animasi yang menggunakan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* dibuat dengan memanfaatkan *software* multimedia yaitu *Adobe After Effect*, sedangkan dalam perancangan karakter yang ditampilkan dalam setiap *scene* dibuat dengan memanfaatkan

software multimedia yaitu *Adobe Photoshop CC*.

Tahapan dalam pembuatan media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja ini menggunakan metode MDLC dimulai dari tahapan pembuatan konsep sampai dengan tahapan distribusi. Berikut kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapannya:

3.1. *Concept* (Konsep)

Tahapan awal dalam pembuatan media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja adalah menentukan konsep. Media edukasi dibuat dalam bentuk film animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Konsep bercerita tentang kenakalan seorang anak remaja yaitu berkelahi di sekolah. Kemudian terdapat beberapa karakter seperti ayah, ibu, anak, bayi, orang-orang. Setiap karakter digambar dengan bergaya kartun. Warna-warna yang digunakan seperti merah, kuning, hijau, biru sebagai penarik perhatian. Mengingat Warna merupakan salah pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan mempengaruhi suasana hati dan jiwa [12].

3.2. *Design* (Perencanaan)

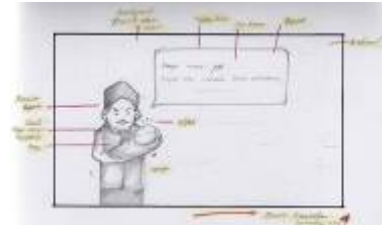
Tahapan perancangan dimulai dari *storyboard* yang menjadi acuan dalam pengembangan pada tahapan *Assembly*. *Storyboard* untuk *motion graphic* media edukasi dapat dilihat pada gambar 2 sampai dengan gambar 23. *Storyboard* dibuat dengan berbagai pertimbangan dari unsur dan prinsip desain. Kemudian untuk huruf yang digunakan yaitu huruf *sans serif*. Pemilihan huruf yang tepat merupakan elemen yang penting dalam sebuah desain, agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman.



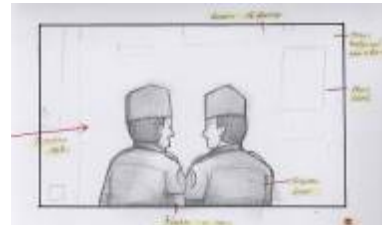
Gambar 2. Judul



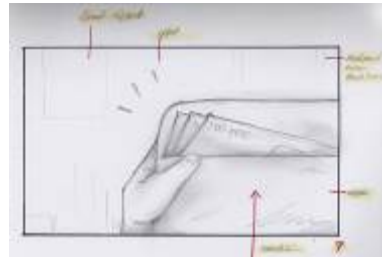
Gambar 3. Awal Cerita



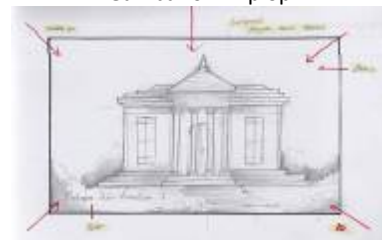
Gambar 4. Pendahuluan Awal Mula Cerita



Gambar 5. Suasana Pertemuan Karakter Bapak



Gambar 6. Amplop



Gambar 7. Property Rumah



Gambar 8. Suasana dalam Rumah



Gambar 9. Cerita Ibu



Gambar 10. Cerita karakter anak



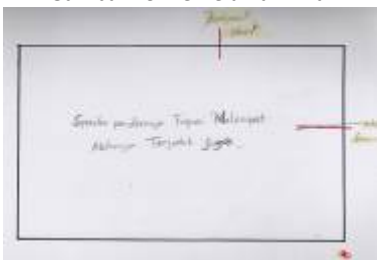
Gambar 11. Mulai Cerita di Sekolah



Gambar 12. Percakapan Pagi Keluarga



Gambar 13. Perkelahian Anak



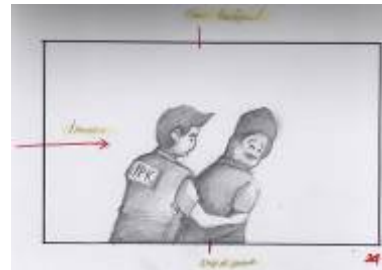
Gambar 14. Mulai cerita kecurangan bapak



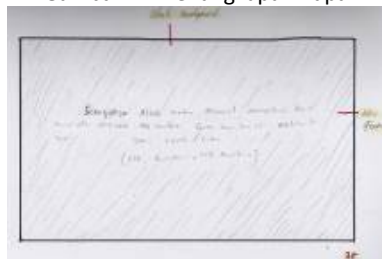
Gambar 15. Cerita Pemeriksaan



Gambar 16. Suasana Duka



Gambar 17. Penangkapan Bapak



Gambar 18. Penutup

3.3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahapan pengumpulan bahan adalah tahapan yang berfungsi untuk mengumpulkan bahan-bahan atau materi yang akan ditampilkan setiap *scene* pada *motion graphic* media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja. Pengumpulan bahan dalam bentuk data, audio, video dan gambar. Bahan yang ditampilkan di dalam *scene* diolah dengan memanfaatkan *software Adobe Photoshop CC* sehingga diperoleh gambar berbasis *bitmap* yang di simpan dengan bentuk *png*. Berikut adalah beberapa gambar karakter yang akan digunakan dalam *motion graphic* media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja :



Gambar 19. Karakter Utama



Gambar 20. Petugas Utama



Gambar 21. Karakter Bapak dan Bayi



Gambar 22. Karakter Ibu dan Teman Ibu



Gambar 23. Karakter anak dan Teman Bermain



Gambar 24. Karakter Anak Berkelahi teman sekolah



Gambar 25. Perkelahian



Gambar 26. Tawuran



Gambar 27. Suasana Duka



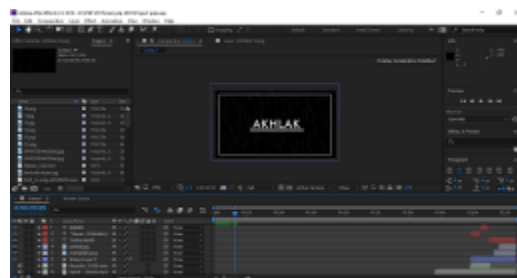
Gambar 28. Penangkapan

3.4. Assembly (Pembuatan)

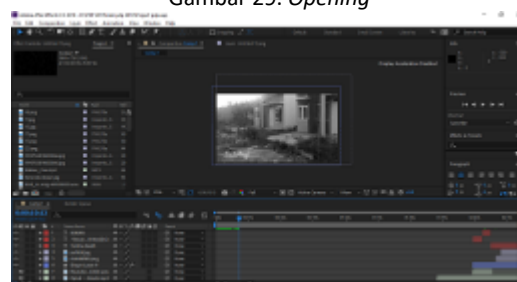
Pada tahap ini, keseluruhan *scene* untuk *motion graphic* media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja produksi memanfaatkan *software Adobe After Effect*, dengan fitur-fitur yang telah disediakan, seperti *Edit, Effect, Animation, Composition*, dan lain-lain sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh.

Berikut adalah beberapa proses pembuatan *motion graphic* sebagai media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja yang tata sedemikian rupa dengan tetap

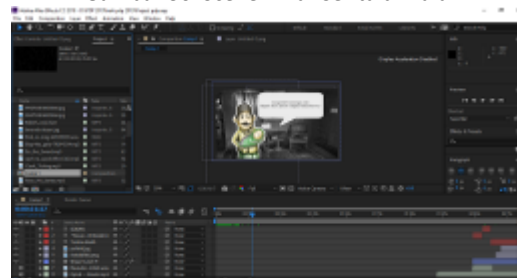
beracuan pada tahap sebelumnya seperti, *concept, design*, dan *material collecting*.



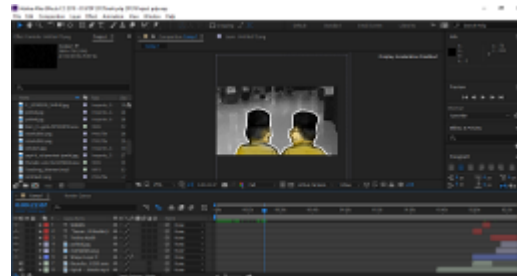
Gambar 29. Opening



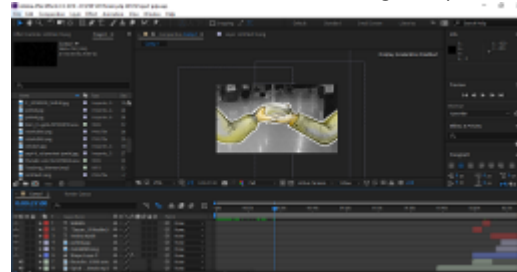
Gambar 30. Scene Awal Cerita dimulai



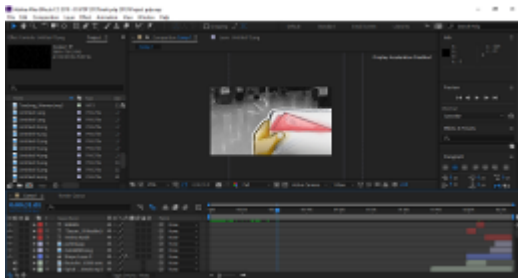
Gambar 31. Scene Flashback Kelahiran Anak



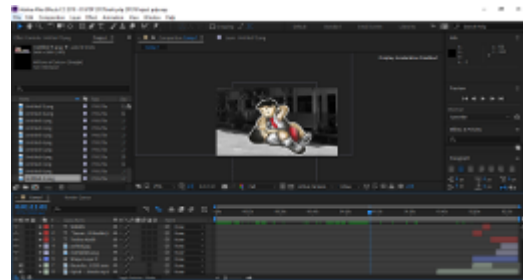
Gambar 32. Cerita Awak Kecurangan Bapak



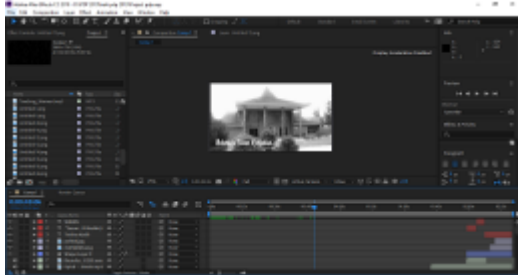
Gambar 33. Kecurangan Bapak



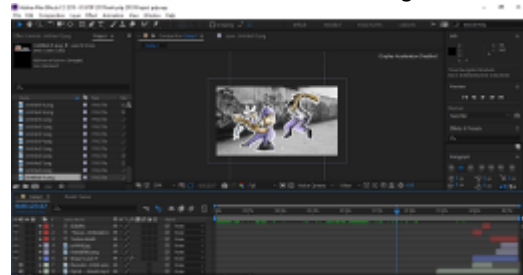
Gambar 34. Menerima Suap



Gambar 39. Cerita Anak Berkelahi dengan Teman



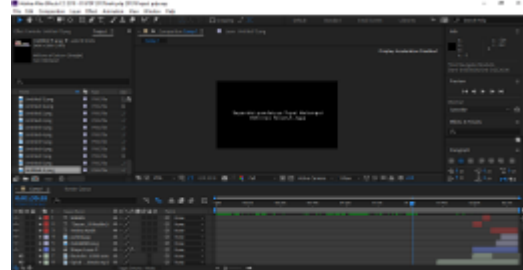
Gambar 35. Cerita Kemewahan Keluarga



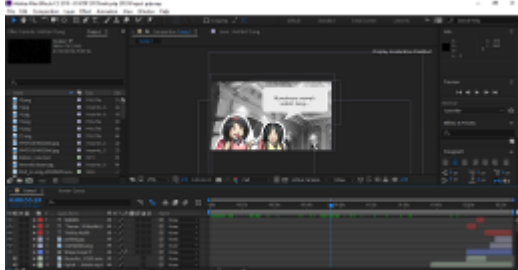
Gambar 40. Anak Tawuran di Jalanan



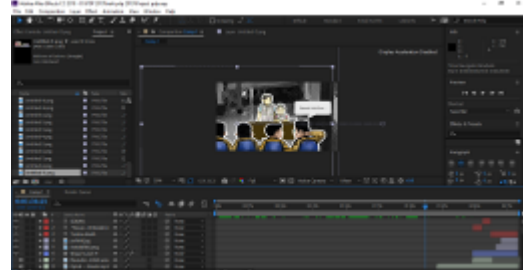
Gambar 36. Cerita Kemewahan Ibu dan Teman



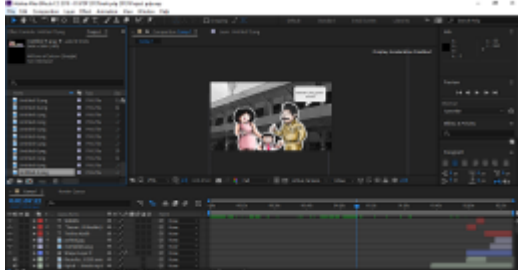
Gambar 41. Akhir Cerita Kecurangan Bapak



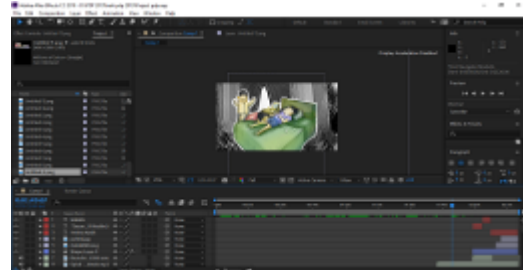
Gambar 37. Kesombongan Ibu



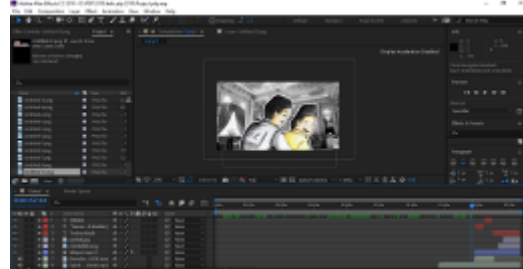
Gambar 42. Pemeriksaan Kecurangan Bapak



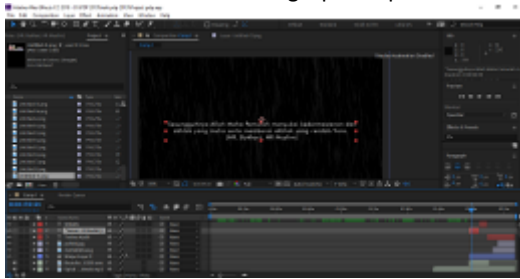
Gambar 38. Cerita Anak di Sekolah



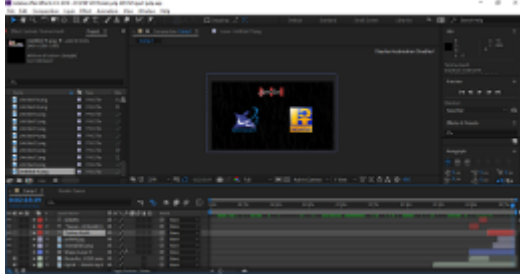
Gambar 43. Anak Meninggal Karena Over Dosis



Gambar 44. Penangkapan Bapak



Gambar 45. Pesan Penutup



Gambar 46. Penutup

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pembahasan yang sudah dilakukan adalah metode MDLC sangat membantu dalam menyelesaikan sebuah karya multimedia, semua tahapan dapat dimengerti dengan baik sehingga bisa dikerjakan tanpa ada kebingungan. Konsep yang matang dan terstruktur dengan baik akan menghasilkan sebuah karya yang baik.

Penelitian ini telah melakukan tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, dan *assembly*. Sedangkan untuk tahapan *testing* dan *distribution* belum dilakukan sehingga untuk selanjutnya dapat melakukan tahapan *testing* dan *distribution* yang tujuannya adalah untuk lebih menyempurnakan animasi media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suryani, "Perspektif Perilaku Menyimpang Anak Remaja: Studi Berbagai Masalah Sosial," *Sulesana*, vol. 8, no. 1, pp. 119–131, 2013.
- [2] S. Hardiyanto and E. S. Romadhona, "Remaja dan perilaku menyimpang (studi kasus remaja di Kota Padangsidempuan)," *J. Interak.*, vol. 2, no. 1, pp. 23–32, 2018.
- [3] R. Mardina, "Kekerasan Terhadap Anak dan Remaja," *InfoDatin, Pusat Data dan Informasi Kemneterian Kesehatan RI*, ISSN 2442-7659, pp. 6, 2018.
- [4] Data dan Informasi Profil Kesehatan Indonesia, *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*, pp. 147, 2018.
- [5] G. P. P. A. Yasa, K. A. S. Narpaduhita, and D. G. Purwita, "Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–152, 2019.
- [6] N. Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *an-Nida'*, vol. 37, no. 1, pp. 27–35, 2012.
- [7] D. H. Pertiwi, Y. Syahrul, "Motion Graphic Masjid Agung Palembang sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang," *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, Vol. 9, no. 3, pp. 167–169, 2017.
- [8] M. S. C. P. Somantri, J. D. Rahajaan, S. Sn., "Perancangan Motion Graphic Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan Cara Menyapih Bertahap untuk Ibu Usia 20-30 Tahun di Kota Bandung," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 3, no. 3, pp. 688–695, 2016.
- [9] A. Purwanti and H. Haryanto, "Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 190–200, 2015.
- [10] S. W. Septarina, "Perancangan Desain Sistem Tanda Jalan & Tempat Wisata (Studi Kasus: Yogyakarta Dan Sekitarnya)," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 1, pp. 59–67, 2018.
- [11] A. M. R. Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala, "Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skenario Multimedia Interaktif Timeline Tree," *J. Inform.*, pp. 1–12, 2013.
- [12] Y. Syahrul, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru STMIK Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech," *bahasarupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, Apr. 2019.